

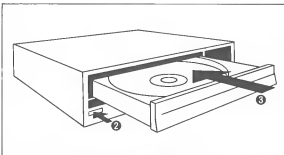
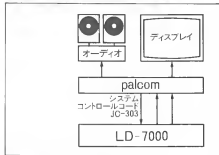
このディスクは、オーディオチャンネルの一部にコンピュータプログラムが記録されています。

GAME STORY

スターファイターズゲームは、宇宙を舞台とする未来戦争シミュレーションゲームであり、ゲームが進むにつれて次々と新しい展開をみせるアドベンチャータイプのゲームでもあります。ゲームは、太陽系をバトルフィールドとし進行します。脱ったコンピュータから始まります。つぎのゲームでは前戦空母より発達した戦闘攻撃機スターファイターのパイロットとなり、太陽を目指して進行してはオルフェ内部へ向かいます。その途中でオルフェの艦艇とドッグファイトを繰り返すシューティングゲームです。そしてオルフェ内部へと侵入します。直径1000kmの巨大無人要塞オルフェの内部は、数多くの内部空間とトンネルに満ちて複雑な迷路状を形作っています。ここは、スターファイターズゲームの中最も最難関を巡るシーンです。この迷路の最終目的地は要塞の中心部に設置されたスーパーコンピュータです。狂ってしまったスーパーコンピュータの論理回路を、デバッグロボットを操縦して修復すると太陽系は救われ、ゲームは終了します。

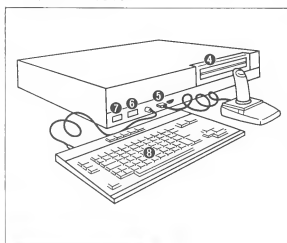
ゲームの評価は、惑星連合軍の新たな関係が任命されることによって行われます。

SET UP



- ① 接続をチェックしてください。
- 詳しくはPX-7の取扱説明書をご参照ください。
- 手持ちのテレビに接続すれば大迫力サウンドでお楽しみいただけます。

- ② プレーヤー、ディスプレイの電源を入れます。
- ③ ディスクをセットします。



- ④ カートリッジスロットに何も入っていないことを確認します。
- ⑤ MSX用ジョイスティックがあればPX-7の「コントロール」に接続します。
- ⑥ PX-7のデフォルトオーディオスイッチをノーマルにします。
- ⑦ PX-7の電源を入れ、P-BASICを選択します。
- ⑧ PX-7のキーボードから「CALL LD」タイプします。
- プレーヤーが回り始め、コントロールプログラムをロードし、ゲームが始まります。
- 「Data Read Error」のメッセージが表示された場合はディスクをクリーニング（図ディスクのクリーニング参照）して、③から始めてください。
- 「Device I/O Error」のメッセージが表示された場合は①から始めてください。

PLAY

⑨ ジョイスティックのトリガーボタンで、ゲームレベルを選択するとゲームはスタートします。

ゲームレベル（難易度）の選択は、希望するレベルに赤い表示が移動したとき、ジョイスティックのトリガーボタン、もしくは、キーボードのスペースキーを押すことにより行えます。また、(F1)～(F5)のファンクションキーでも選択することができます。

ファンクションキーを使用した場合は、レベルを選択したのち、ジョイスティックか、キーボードのどちらを使用するか、選択します。

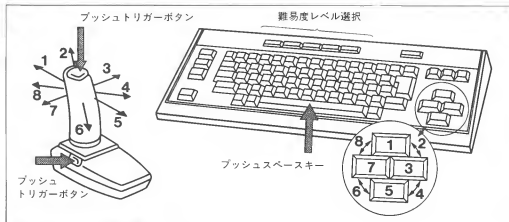
ゲームレベルは5段階に設定されており、数が多いほど、難易度が高くなります。

OPERATION

⑩ このゲームは、キーボード、ジョイスティックのどちらでも楽しむことができます。

ジョイスティックのノブとキーボードのカーソルキーは、戦闘機やミサイル、ロボット等の移動に関する操作に使用します。

ジョイスティックのトリガーボタン、キーボードのスペースキーは、ビーム砲やミサイルの発射等、各種操作の実行に使用します。



QUIT

- ⑪ スターファイターズゲームを終了させ、BASICを起動させたい場合は、コンピュータのリセットボタンを押し、レーザービジョンビデオディスクプレーヤーの停止ボタンを押します。

プレーヤーが止まり、コンピュータはリセットされ、BASICが起動します。

ゲームを再開したいときは、SET UPの③からの操作を実行してください。

COMPUTER PROGRAM SPEC

プログラム名: STARFT

分類: アドベンチャー・アクション・シミュレーションゲーム

使用メモリ容量: 32 K

使用言語: マシン語+ BASIC

ロード方法: CALL LD

スタート方法: オートスタート

オペレーション: キーボードまたはジョイスティック

HARDWARE SYSTEM

コンピュータ: パイオニア・パーソナルコンピュータ palcom PX-7、PX-V7、または MSX EXPANSION PROCESSOR ER-101と MSX 仕様のパーソナルコンピュータ

レーザービジョンビデオディスクプレーヤー: GLD-9000、LD-7000、LD-5000、LD-V500、LDP-150

周辺機器: ディスプレイ/ジョイスティック使用可

ディスクのクリーニング

汚れたディスクを再生すると、コンピュータプログラムの読み込みに変障をきたしたり、本来の画質、音質を損ないます。汚れは必ずクリーニングしてから使用してください。

その場合、柔らかい布でディスク表面に付いたホコリや汚れを軽くふきとるようにしてください。別売のディスククリーニングキット JVI-1 を使用すれば、いっそう効果的に汚れを取り除くことができます。レコードスプレー、帯電防止剤などは使用できません。またベンジン、シンナーなどの揮発性の薬品も使用しないでください。



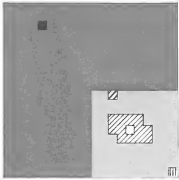
スターフリートアドミラルになるためのクイックゲームテクニック

スペースシミュレーションオウゲー

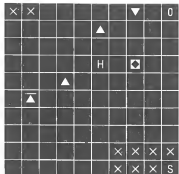
太陽系をゲームフィールドとする戦略空母ホライズン側オウゲーのシミュレーションオウゲーである。ゲームは、ホライズン側の戦力（キャラクター）を移動させ、索敵、戦闘を行いながらオウフェ本体を発見し空母を壊滅させる。

プレーヤー側の戦力（キャラクター）は、戦略空母ホライズン、S W A C S（無敵艦）、攻撃機、オウフェ側は、オウフェと、多数の戦艦戦母です。各キャラクターは、それぞれの移動範囲、索敵範囲、攻撃範囲を持っています。ゲームフィールド（太陽系）は、12X12のエリアで構成され、このエリアの中の1つが操作画面と表示されます。操作画面は、さらに10X10のセクターに分けられ、各キャラクターは、1セクター内に1個しか配置できません。ゲーム画面は、ゲームフィールド全体を表すレーダー画面（画面右上）と、10X10のセクターを要素とする操作画面に分かれます。ゲームの進捗は、ホライズン側の移動と攻撃、オウフェ側の移動と攻撃の4種類のフェーズを1ターンにします。プレーヤーが操作するのは、ホライズン側移動フェーズのみで、残り3フェーズは自動的に進みます。オウフェが出現することによりゲーム開始です。キャラクターの移動は移動先指示カーソル（□マーク）をジョイスティックまたは、カーソルキーで移動しトリガーボタンまたは、スペースキーでクリックします。各キャラクターの移動する順序は自動的に指示されます。

オウフェを発見し、ホライズンをオウフェに推す8方向のセクターの中に進めると次のゲームに進みます。オウフェが太陽に到達し大爆発するか、ホライズンが敵の攻撃により破壊されるとゲームオーバーです。



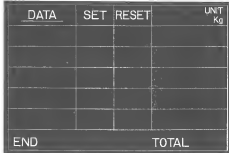
- レーダー画面には次の情報が与えられています。
- 白 操作画面の位置
- 水色 ホライズン側エリア
- 緑 オウフェがワープアウトしたエリア
- 赤 太陽
- 黄 レーダー有効範囲内
- 濃黄 レーダー無効範囲内
- じらさき オウフェのエリア



- 操作画面には次の情報が与えられています。
- 操作画面で×印印付いているところは、ホライズン側の移動範囲外です。
- 移動先指示カーソルです。

キャラクター	索敵範囲	攻撃範囲	移動力
H ホライズン	9 X 9	7 X 7	2
▲ 戦艦攻撃機	7 X 7	5 X 5	3
■ S W A C S	9 X 9	—	3
▼ 艦載戦闘機	7 X 7	5 X 5	3
O オウフェ	—	3 X 3	1
S 太陽	—	—	—

ウエポンセレクション



スターフリートアドミラルは、ホライズンが発進する前に、オウフェ攻撃のための兵器を選択し搭載することができ、各兵器のデータは情報画面で詳しく知ることができます。パイロット（搭載重量）の制限内で各兵器の種類とユニット数を選択し搭載します。操作は、情報画面の検索、兵器のセットとリセット、そして、終了がなされています。画面に表示されているメニューは、次のようにジャンプしてアクセスできます。ロックされた兵器は、表示色が灰色の枠に変わります。ロックされた戦艦は中距離ミサイルが自動的に発射される。敵を撃破します。生き残った戦艦が意図的に破壊し、ドッグファイトに移ります。

スターフィールドゲーム

このゲームは、スプレッドシートと類似して動くインターセクターを、中距離ミサイルと、ミサイル砲で撃破するシューティングゲームです。ゲームは中距離ミサイル発射と、ドッグファイトに別れています。まず中距離ミサイルから始まります。画面右上にターゲットとレーダーの表示とともに表示されますので、照準を合わせ、トリガーボタンまたは、スペースキーを押して、次のコンパニオンターゲットに移動させます。ロックされた兵器は、表示色が灰色の枠に変わります。ロックされた戦艦は中距離ミサイルが自動的に発射される。敵を撃破します。生き残った戦艦が意図的に破壊し、ドッグファイトに移ります。ドッグファイトには、ビーム砲を使用して戦闘を続けます。敵はミサイルを発射しながら次々に飛来します。スターフリートアドミラルは、飛行機隊で出撃しますので、撃破されても、飛行機隊には味方があるから、つづいて戦闘を行うことができます。全機撃破された場合は、次の飛行機隊がホライズンより発進します。ただし、飛行機隊をすべて失うとゲームオーバーです。

オウフェ表面スクロールゲーム

オウフェ侵入軌道に進したスターフリートアドミラルに対し、オウフェは収束ビーメ砲とインターセクターで攻撃してきます。

オウフェ内部迷路ゲーム

オウフェ内部に多数の内部空間と、それらを結ぶトンネルにより構成され、迷路状になっています。そこを飛行しながらスーパーコンピュータがある、このトンネルに達する唯一のトンネルを探します。ただし、ここにはどのような防衛システムが待ち構えているか、いまだ不明です。空間には出入り口があり、それらのトンネルにながります。中には侵入できないトンネルもあります。トンネルから内部空間、内部空間からトンネルへも飛行する間に、ナビゲーションシステムがマップを表示します。このマップには、飛行して来た軌道と現在地が表示されます。

コア入ロゲーム



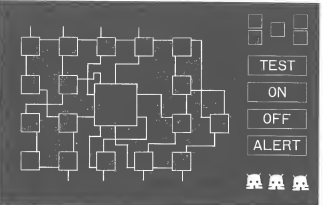
コア入口にあるロックを解除し、ドアを開けるゲームです。ロックの設置された画面では、コンピュータから電子音声が与えられるので、画面右側にあり、キャラクターの位置より、同じ電子音を選びます。その音が正解であればロックは解除されます。

コアフィールドゲーム（プロブミサイル発射と誘導）

コアフィールドゲームは、コンバットコンピュータより出されます。初めに合わせてミサイルを発射します。プロブミサイルは誘導ミサイルになっていて、リモートコントロールでスーパーコンピュータに命中（コネクタ）させます。接続されたプロブミサイルよりスーパーコンピュータ内部に侵入できます。

コアシステム・メンテナンスゲーム

最終ゲームは、狂ってしまったスーパーコンピュータの論理回路を修復するゲームです。回路上部より青色で入力されたオプナチonal信号の回路から青色で出力されるように論理回路を再配置します。論理回路の修復が終わっているため、赤色の出力が出力信号に出ていない部分の論理回路を組み換えて、青色のオプナチonal信号が出力されるように修正するゲームは終了します。論理回路には入力信号をそのまま出力するバッファタイプのもの、赤青、青赤を交互に出力するインタータイプと2種類のがあります。ロボットを検知し論理回路ユニットの配置を換え修復作業を行います。論理回路の再配置は、画面右上のワーキングエリアに目的の論理回路を一旦待機させ、空いた場所に向けての論理回路を移動することによって行います。修復作業は論理回路のスイッチをOFFにした状態で行います。論理回路を再配置し、スイッチをONにするとオプナチonal信号の入出力結果が確認できます。T E S Tは各出力信号からの信号の流れを、トランスミッターで順次表示していきます。タイオーバーもしくは、ロボットをすべて失うとゲームオーバーになります。論理回路の修復ができると、オウフェは正常動作に戻り、太陽系は収められます。ゲームはここですべて終了します。



評価

ゲームの結果は、ゲームオーバー時に得点と、新たな階級任命の2種類で評価されます。階級はSpace CraftmanからStar Fleet Admiralまで数があり、得点に応じて階級が任命されます。さらにあるレベル以上のレイスアをマークすると、下位階級に任命されます。ただし、下位以上以上に昇進するには、ハイスコアだけではなりません。ハイスコアでStar Fleet Admiralを目指してください。

企画制作：株式会社 アスキー アスキー・ハイテクラボ・レーザードディスク株式会社

- このディスクは、アスキー・ハイテクの製品にコンピュータプログラムが記録されています。
- このディスクの複製は、本製品を複製することになります。
- このディスクを、無断で複製、放送、上映、公開演奏、レンタルすることは法律により禁じられています。

製作・発売元・レーザードディスク株式会社 販売元・パイオニア株式会社
©1984 ASCII CORPORATION/LASERDISC CORPORATION
MANUFACTURED BY LASERDISC CORPORATION, DISTRIBUTED BY PIONEER ELECTRONIC CORPORATION, JAPAN.
PRINTED IN JAPAN.